

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DI KELAS IV
MI HASYIM ASY'ARI SIDOARJO**

SKRIPSI

ANGGUN EKA ADINDAH PUTRI

D77218028



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JANUARI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggun Eka Adindah Putri

NIM : D77218028

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 4 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Anggun Eka Adindah P.

NIM. D77218028

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Anggun Eka Adindah Putri

NIM : D77218028

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DI
KELAS IV MI HASYIM ASY'ARI SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 5 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Ratna Pangastuti, M.Pd.I

NIP. 198111032015032003



Sulthon Mar'ud, S.Ag., M.Pd

NIP. 197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

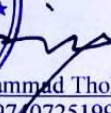
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Anggun Eka Adindah Putri ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 12 Januari 2023

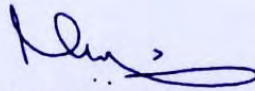
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



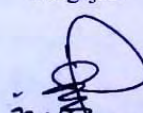
Dekan,


Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197607251998031001

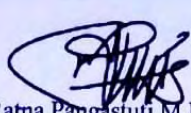
Penguji I


Dr. H. Munawwir, M.Ag
NIP. 196508011992031005


Penguji II


Dr. Taufiq Siraj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji III


Ratna Pangastuti M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji IV


Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anggun Eka Adindah Putri
NIM : D77218028
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : anggunadindah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain
(.....)

yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK TERHADAP KREATIVITAS

SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DI

KELAS IV MI HASYIM ASY'ARI SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 September 2023

Penulis



(Anggun Eka Adindah Putri)

ABSTRAK

Anggun Eka, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di Kelas IV Mi Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Ratna Pangastuti, M.Pd.I.** Pembimbing II **Sulthon Mas'ud. S.Ag.M.Pd.**

Kata Kunci: *Media Mozaik, Kreativitas Siswa, Pembelajaran Seni Budaya*

Penelitian di latar belakang karena jaranganya penggunaan kerajinan mozaik yang dilaksanakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Penelitian ini berupaya mengetahui dampak penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV yang di asumsikan pembelajaran menggunakan media mozaik di kelas Eksperimen dengan praktek membuat karya mozaik lebih baik daripada kelas Kontrol yang hanya menggunakan pemahaman melalui penjelasan video tanpa dibarengi dengan penjelasan guru di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Quasi Eksperimen Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol, jadi yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang menggunakan skala *Likert* yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV lebih berpengaruh dengan adanya praktik langsung membuat karya mozaik. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan adalah 40,90 sedangkan hasil rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan adalah 53,65. 2) hasil perhitungan dengan nilai $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

DAFTAR ISI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Mozaik.....	11
3. Kreativitas.....	15
B. Penelitian Yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis Penelitian.....	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel.....	30
D. Variabel Penelitian.....	31
1. Variabel Independen (bebas).....	31
2. Variabel Dependen (terikat).....	32
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32
1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
2. Instrumen Penelitian.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
1. Uji Persyarat.....	36
2. Uji Hipotesis.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
1. Profil Sekolah.....	38
2. Visi dan Misi Sekolah.....	38
3. Sejarah Sekolah.....	40
4. Subjek Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian.....	43
C. Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas.....	52
2. Uji Homogenitas.....	53
3. Uji Hipotesis.....	53
D. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan.....	60

B. Saran.....	61
Daftar Pustaka.....	62
LAMPIRAN.....	64



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket.....	34
Tabel 3.3 Pernyataan.....	35
Tabel 4.1 Subjek Penelitian.....	42
Tabel 4.2 Pembagian Kelompok.....	43
Tabel 4.3 Nilai <i>pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi <i>pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	45
Tabel 4.5 Nilai <i>pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	45
Tabel 4.6 Rekapitulasi <i>pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	46
Tabel 4.7 Data Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	46
Tabel 4.8 Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	48
Tabel 4.9 Rekapitulasi <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	49
Tabel 4.10 Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	49
Tabel 4.11 Rekapitulasi <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	50
Tabel 4.12 Data Nilai Hasil <i>Post-test</i>	50
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis.....	54

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

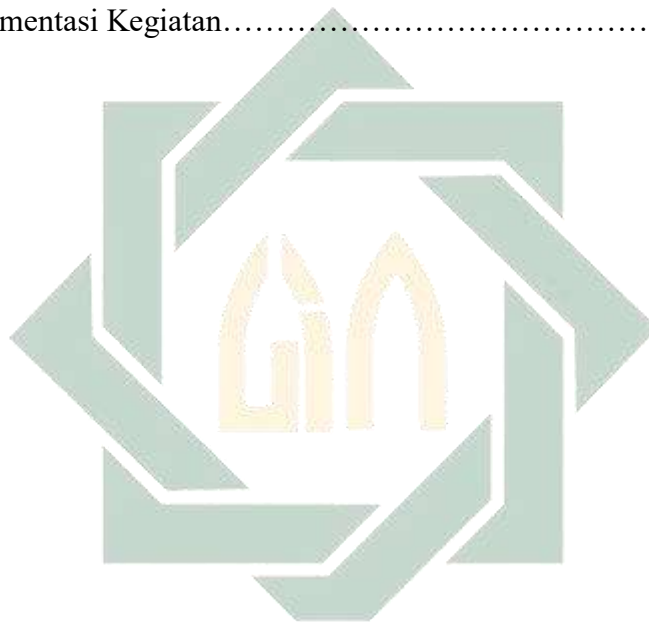
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	26
Gambar 5.1 Dokumentasi	78



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Angket.....	64
Lampiran 2 Lembar Validitas Instrumen.....	66
Lampiran 3 Lembar RPP.....	69
Lampiran 4 Lembar Validitas RPP	75
Lampiran 5 Lembar Validitas Media.....	77
Lampiran 6 Hasil Uji SPSS	78
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan.....	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era modern saat ini menuntut sumber daya manusia agar dapat menciptakan hal yang baru, sehingga kehidupan manusia lebih layak dan lebih baik. Hal baru tersebut memerlukan suatu kemampuan mental sendiri, yang lebih dikenal dengan kreativitas. Setiap individu yang diberi kesempatan berpikir kreatif akan bertumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan yang ada. Sebaliknya, individu yang tidak diperbolehkan berpikir kreatif akan menjadi tidak puas dan frustrasi.¹ Oleh karena itu, kreativitas pada diri manusia perlu digali dan dikembangkan, agar warga negara Indonesia mampu bertahan ditengah gelombang persaingan pada lingkup pendidikan.

Manusia harus memiliki akses terhadap pendidikan. Pendidikan diperlukan untuk pengembangan manusia di semua tingkatan, termasuk kemampuan dan kepribadian. Pengetahuan, nilai, sikap, dan aspek lain dari kepribadian manusia semuanya dapat dikembangkan melalui pendidikan. Menuntut ilmu adalah salah satu kewajiban bagi seluruh umat manusia, perintah untuk menuntut ilmu juga terdapat dalam Al-Qur'an surat Al- A'alaq ayat 1 sampai 5 yang berbunyi:

قُرْأَنُكَرِيمٍ بِكَ الَّذِي أَحَقَّ (۱) (لِحَقِّ الْإِنْسَانِ مِنْ حَقِّ) (۲) (قُرْأً وَبِكَ الْأَكْرَمِ) (۳)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) (عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ) (۵)

Artinya: “ bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemaarah, yang mengajar (manusia) dengan

¹ Hendriana, *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: Rafika Aditama, 2017), 02.

perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya...”²

Proses pembelajaran berupaya meningkatkan hasil belajar siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang berpendidikan. Siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki banyak pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya, menjadi pribadi yang memiliki sikap positif dan baik. Sebenarnya belajar dapat dilakukan dimana saja, dan juga bisa dilakukan tanpa pembelajaran. Namun, hasil belajar akan nampak lebih jelas jika dilakukan dengan aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran yang diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, memberikan pedoman dalam kurikulum 2013. Pada kurikulum baru tahun 2013, pendidik dituntut untuk menciptakan dan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Kurikulum ini menuntut siswa lebih aktif dikelas dan diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan ilmiah/ *scientific*. Berdasarkan hal tersebut maka pendidik dituntut untuk dapat menggunakan bahan ajar.³

Materi mozaik merupakan salah satu materi yang termasuk dalam pembelajaran seni rupa di SD/MI. Menggunakan bahan berupa kepingan atau kepingan yang kemudian disusun untuk mengisi suatu pola, siswa kelas IV membuat mozaik baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Mozaik adalah karya

² Kementerian Agama Islam RI, *AL-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: Sygm,2007), 597.

³ Alfauzan Amin dkk, Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu, *MANHAJ: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 5, No 3, Tahun 2017, 2.

seni rupa yang dihasilkan dari kepingan-kepingan bahan seperti kertas, kulit telur, kayu, kaca, batu, kramik, dan bahan lainnya yang ditata berdampingan dan direkatkan untuk tujuan membuat pola, hiasan atau gambar pada permukaan tertentu. Untuk menciptakan karya seni yang indah, potongan-potongan material direkatkan berdampingan pada bidang untuk membuat mozaik. Jika seorang anak sangat kreatif, seni mozaik bisa menjadi karya seni yang menakjubkan.⁴

Banyaknya materi dalam pelajaran SBdP menyebabkan kerajinan mozaik masih sangat jarang dilakukan di dalam pembelajaran. Penerapan kerajinan mozaik di kelas 4 jarang tersentuh dikarenakan materi mozaik kurang menarik jika hanya penjelasan tanpa dilakukan praktik, hal ini membuat tingkat pemahaman siswa terhadap materi mozaik menjadi kurang. Sedikitnya materi mozaik semester ganjil di kelas 4 yaitu ada pada tema 3. Materi yang sedikit serta kurangnya pemahaman menyebabkan kurang optimalnya pendidikan seni dalam kerajinan mozaik di MI Hasyim Asy'ari yang terletak di desa Pepe Kabupaten Sidoarjo. Alasan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Hasyim Asy'ari yaitu guna mengembangkan kreativitas anak melalui kerajinan mozaik yang berguna dalam keterampilan peserta didik agar menjadi individu yang cerdas serta kreatif.⁵

⁴ Triana Sekti, Skripsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Muata SBdP materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang.” (Semarang: UNNES, 2019), 2

⁵ Nining Surliani dkk, Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik di Kelas 4 SD Negeri Garot Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, Volume 3 Nomor 4, 76 – 97 (2018), 78.

Berdasarkan pengamatan peneliti, bahwa di MI Hasyim Asy'ari, dalam proses pembelajaran pada materi mozaik masih banyak siswa yang kurang tertarik akan materi tersebut. Karena sebagian besar siswa kurang memiliki pengetahuan tentang tata cara pembuatan karya seni mozaik. Penerapan metode yang dilakukan yaitu menggunakan metode ceramah, dengan guru yang sesekali bertanya kepada siswa, sehingga membuat siswa menjadi bosan. Metode yang diterapkan pada saat menyampaikan materi mozaik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya, belum mempratekan cara pembuatan karya menggunakan media mozaik, sehingga mempengaruhi kreativitas siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut, Guru harus menggunakan media yang inovatif untuk membangkitkan minat siswa. Artinya dengan menggunakan media mozaik, peneliti perlu mengukur seberapa kreatif siswa. karena pelajaran menggunakan media mozaik dalam pembuatannya, bahan yang digunakan yaitu bahan yang mudah didapat, sehingga lebih ramah lingkungan dan bisa memiliki nilai jual yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan maka peneliti tertarik membahas skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo”**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas yaitu sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), penggunaan media mozaik belum terlalu digunakan.
2. Rendahnya pengetahuan siswa terhadap cara membuat karya mozaik.
3. Kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga peserta didik bosan dan jenuh.
4. Materi mozaik kurang menarik bagi siswa.
5. Tingkat kreativitas siswa rendah dalam membuat karya mozaik.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti yang berkaitan dengan waktu, tenaga dan kemampuan dalam proses penelitian.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan mudah dimengerti. Penelitian ini memiliki masalah yang dibatasi pada materi SBdP Kelas IV tema 3, yaitu membuat karya mozaik menggunakan potongan kertas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan:

1. Bagaimana penggunaan media mozaik di kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP?
2. Bagaimana kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui penggunaan media mozaik di kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP.
2. Mengetahui kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis manfaat dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang pendidikan dasar. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di ruang kelas.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman mengenai penggunaan media mozaik pada Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas IV di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami kemampuan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dan menjadi referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat membantu siswa mengatasi masalah dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran pendukung materi mozaik sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Bentuk jamak dari kata Latin "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar", adalah "media". Penafsiran lain dipegang oleh National Education Association (NEA). Media cetak dan audiovisual adalah dua bentuk komunikasi. Media dapat dilihat, didengar, dan dibaca, dan harus dimanipulasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar, tanpa menghiraukan batasan-batasan yang ditetapkan.⁶

Adapun istilah media menurut beberapa pakar mendefinisikan media sebagai alat ukur untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Anitah mendefinisikan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampaian pesan/informasi dari sumber pengirim ke penerima. Menurut Suryani dan Agung, media dapat digunakan untuk menyebarkan pesan dan merangsang pikiran serta membangkitkan minat dan semangat siswa sekaligus memfasilitasi kemauan mereka

⁶ Arif S. Sadiman, Rahardjo dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 06.

untuk belajar.⁷ Berdasarkan penjelasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan dengan kata-kata atau kalimat tertentu. Karna itu guru memerlukan media sebagai alat penyampaian kepada siswa. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami pelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah jenis media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Ini berfungsi sebagai alat pengajaran bagi guru dan saluran untuk berkomunikasi dengan siswa. Media pembelajaran dapat mensimulasikan guru menyampaikan ilmu kepada siswa sebagai penyaji dan penyalur pesan.⁸ “Belajar adalah istilah yang digunakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilakukan, dan pelaksanaannya terkendali,” jelas Miarso. Media pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Sanaky, adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan.⁹

c. Fungsi Penggunaan Media Belajar

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan membantu dalam pemahaman pelajaran yang diajarkan. Tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang membawa pengaruh pada suasana, keadaan, dan lingkungan belajar

⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2018), 02.

⁸ Nunuk Suryani & Leo Agung, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), 134.

⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif ...*, 03.

yang telah ditetapkan dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan gairah belajar siswa.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- 5) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁰

d. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran

Seorang guru harus memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media belajar. Untuk alasan ini, penting untuk memahami beberapa pedoman ketika memilih media belajar.. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang baik, adalah:

- 1) Media yang akan digunakan harus dipilih dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan bahan ajar.
- 2) Pemilihan media harus memperhatikan tahap perkembangan siswa.
- 3) Pemilihan media harus mempertimbangkan keterampilan guru baik dalam perolehan maupun penggunaannya.
- 4) Proses pemilihan media harus disesuaikan dengan keadaan atau dilakukan pada waktu, tempat, dan keadaan yang tepat.

¹⁰ Triana Sekti, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran.....*”, 14.

5) Sebelum memilih media, seseorang harus menyadari karakteristik dari media itu sendiri.¹¹

2. Media Mozaik

a. Pengertian Media Mozaik

Kata mozaik berasal dari kata Yunani "*mouseios*," yang berarti "milik *Muse*" (kumpulan dewi yang mewakili seni). Sebaliknya, mozaik adalah sejenis karya seni dekoratif yang memanfaatkan teknik tempel. Mozaik dibuat dengan menempelkan elemen atau bahan kecil yang sebanding (bahan, bentuk, dan ukuran) yang berjarak dekat satu sama lain dalam bidang untuk membuat gambar, dekorasi, atau pola tertentu. Tesserae (potongan kecil), yang digunakan dalam mozaik untuk membuat pola atau gambar.¹²

Mozaik adalah gambar atau dekorasi yang dibuat dengan menempelkan bahan kecil yang sebanding ke permukaan dan mengaturnya dalam pola atau desain. Dengan merekatkan potongan-potongan kecil bahan tertentu, karya mozaik dapat dibuat dekorasi atau kreasi gambar.¹³ Potongan benda-benda itu antara lain berupa pecahan kramik, potongan kertas, potongan kaca, dan potongan kayu. Tetapi untuk satu potongan gambar menggunakan satu jenis potongan material.

Mosaik terdiri dari potongan-potongan yang melekat pada permukaan. potongan mozaik yang berbentuk lempengan-lempengan,

¹¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 65.

¹² Syakir Muharrar & Sri Verayanti, *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*, (Jakarta: Erlangga, 2013), 66.

¹³ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 87.

kubus kecil, kepingan, potongan, atau benda padat lainnya. Semua komponen mozaik kira-kira berukuran sama, tetapi bentuk potongannya bisa berbeda. Mosaik adalah karya seni yang terdiri dari bahan-bahan yang telah disatukan untuk menciptakan gambar atau pola tertentu.

Kreativitas sangat diperlukan dalam membuat karya mozaik, dikarenakan hasil karya tergantung bagaimana peserta didik mampu memunculkan ide/tindakan/gagasan yang sesuai pada proses pembuatan mozaik agar hasil memiliki unsur pengembangan. Melalui proses-proses yang digunakan untuk membuat mozaik, siswa dapat mengungkapkan perasaan, keinginan, dan pikirannya melalui kerajinan mozaik. Setiap langkah yang dilaksanakan peserta didik seperti menggunting kertas menjadi bentuk geometri membuat peserta didik menambah wawasan akan geometri, dalam pengeleman serta penempelan kertas peserta didik ditekankan sikap disiplin, bersih dan rapi dalam proses pembuatan sehingga mendapat hasil karya seni yang menarik.

b. Manfaat Mozaik Bagi Anak

Adapun manfaat mozaik bagi anak antara lain yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas seni pada anak
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman anak melalui pengelihatan
- 3) Dapat meningkatkan daya pikir, daya serap, emosi, cita rasa
- 4) Keindahan menempel mozaik

c. Fungsi Mozaik

Ada beberapa fungsi dalam pembelajaran mozaik, diantaranya:

- 1) Fungsi praktis

mozaik adalah bentuk seni unik yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ide. Manusia berguna sebagai objek kebutuhan sehari-hari, sehingga mereka juga memiliki sifat praktis dalam aspek kehidupannya. Sehingga kecintaan manusia pada keindahan disalurkan pada pembuatan dan penikmatan pembuat benda yang indah.

2) Fungsi edukatif

Salah satu cara yang digunakan untuk membantu perkembangan berbagai kemampuan perkembangan anak antara lain seni. Kemampuan tersebut meliputi keterampilan motorik fisik (motorik halus), daya serap, kemampuan berpikir, emosi, dan kreativitas. Anak-anak akan belajar lebih mudah melalui seni, membuat proses pendidikan menjadi menyenangkan.

3) Fungsi ekspresi

Anak-anak akan dibebaskan untuk mengekspresikan ide-ide mereka dan tidak dibatasi oleh kepentingan luar ketika menghasilkan karya seni. Anak-anak hanya ingin terlibat dalam seni sebagai ekspresi dari ide-ide estetika mereka, sehingga kegiatan seni untuk anak-anak harus dari ragam seni murni.

4) Fungsi psikologis

Seni rupa selain berfungsi sebagai sarana ekspresi, seni juga dapat berfungsi sebagai sarana sublimasi dan relaksasi, yaitu sebagai saluran bagi seseorang untuk mengekspresikan berbagai persoalan

psikologisnya. Terapi melalui seni tidak mementingkan terlaksananya proses penyembuhan permasalahan psikologis. Sehingga setelah menjalani terapi seni, seseorang dapat memperoleh keseimbangan emosi dan mencapai ketenangan.

5) Fungsi sosial

Karya seni rupa terutama seni pakai pada umumnya banyak membantu memecahkan permasalahan sosial. Dengan mendorong tumbuhnya industri kerajinan, kehadiran seni rupa dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan taraf hidup masyarakat. Melalui kebebasan berekspresi dalam berkarya seni memungkinkan seorang seniman melalui lukisannya dapat menilai berbagai keadaan dalam masyarakat yang perlu diperbaiki.¹⁴

d. Teknik dan Langkah-langkah Membuat Mozaik

Mozaik memiliki teknik tertentu dalam membuatnya. Mozaik yang berbentuk dua atau tiga dimensi seperti potongan-potongan kertas atau bahan lain ditempel dengan menggunakan lem pada pola atau bidang gambar yang telah disediakan.

Dalam membuat mozaik dibutuhkan langkah yang terencana, sehingga menghasilkan suatu karya dengan peningkatan dari latihan tersebut. Langkah-langkah membuat mozaik pada penelitian ini antara lain:

¹⁴ Winda Silviana, Skripsi, *“Implementasi Teknik Mozaik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Mamndiri 1 Desa Hargo Pancuran Lampung Selatan”*, (Lampung: UIN RI Lampung, 2019), 31.

1) Menggenggam potongan kertas

Siswa diminta menggenggam potongan kertas yang sudah peneliti siapkan pada wadah, kemudian mengambilnya untuk diletakkan di atas meja. Langkah ini bertujuan agar jari-jari tangan siswa tidak kaku dan menggunakan kelima jari untuk mengambil potongan kertas tersebut.

2) Menjepit helai potong kertas

Menjepit merupakan gerakan mengambil dengan ujung jari telunjuk dan ujung ibu jari. Dengan menjepit helai potongan kertas saat membuat mozaik, maka anak akan terlatih motoric halusnya.

3) Mengelem

Mengoleskan lem pada potongan kertas yang sedang dijimpit

4) Menempel

Menempelkan helai kertas yang sudah diberi lem, kemudian disusun pada pola gambar sesuai dengan bentuk helai potongan kertas. Posisi helai potongan kertas disesuaikan dengan posisi potongan kertas lainnya. Langkah ini bertujuan untuk melatih motoric halus pada jari-jari tangan agar tidak kaku, juga melatih koordinasi mata.¹⁵

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas, sebagai berikut:

¹⁵ Bateria Indra Devi, Skripsi, “*Mozaik Sebagai Media Peningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB-C SLB Negeri 2 Yogyakarta*”, (Yogyakarta: UNY, 2014), 17.

James J. Gallagher mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya”.

Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan atau karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas dan integrase antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Rogers, kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengaktifkan dan mengekspresikan semua kemampuan organisme.¹⁶

Menurut Utami Munandar ada 4 definisi kreativitas yaitu:

- 1) Definisi pribadi, kreativitas diberikan dalam “*three facet model of creativity*” oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan motivasi atau kepribadian. Ketiganya membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

¹⁶ Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Untuk PAUD dan Sekolah*, (Depok: Rajawali Pers, 2017). 106.

- 2) Definisi proses, oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah.
- 3) Definisi produk, oleh Barron yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas.
- 4) Definisi press, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “*press*” atau dorongan, baik dari dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi.¹⁷

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecah suatu masalah.¹⁸

b. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi

¹⁷ Agus Makmur, Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua, *Jurnal EduTech*, Volume 1 Nomer 1, (2015), 03.

¹⁸ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), 13.

perkembangan kreativitas hanya memungkinkan dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan sekitarnya.

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya yaitu:

1) Orisinalitas

Orsinalitas yaitu membuat sesuatu yang asli dari hasil jerih payah sendiri dan bisa menjadi hal yang menyenangkan. Karya seni orsinal adalah karya seni yang tidak terikat dengan cara-cara lama dan selalu berpikir ke depan untuk membuat inovasi-inovasi terkini yang belum ada sebelumnya.

2) Fleksibilitas

Karakteristik atau indicator ini menggambarkan kemampuan seseorang individu untuk mengubah suatu keadaan secara instan dari berbagai prespektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan jangka pendek dengan cepat dan tenang, sehingga dapat menangani masalah yang tidak terduga secara tepat dan efektif.

3) Kelancaran

Kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan berbagai ide. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat

dari berpikir kreatif. Karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.

4) Elaborasi.

Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya. Elaborasi yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sangat sulit menghasilkan karya kreatif.¹⁹

c. Manfaat kreativitas

Salah satu manfaat kreativitas adalah dapat meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang, oleh sebab itu kreativitas penting untuk diasah sejak dini, supaya

¹⁹ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas...*, 15.

menjadi karakter yang ada pada anak.²⁰ Manfaat kreativitas pada pelajaran terhadap peserta didik adalah:

- 1) Dapat mengaitkan berbagai pengetahuan untuk mendapat alternative pemecahan masalah.
- 2) Dapat memecahkan masalah secara efektif dan efisien.
- 3) Melatih keterampilan berpikir melalui kegiatan eksperimen.
- 4) Menghasilkan produk dan media pembelajaran yang inovatif.²¹

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas dapat dikembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Kreativitas secara umum dapat dipengaruhi oleh adanya beberapa kemampuan yang dimiliki seperti minat, sikap, serta adanya motivasi yang positif terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, dan kecakapan melakukan tugas-tugas tersebut. Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas yaitu:

- 1) Faktor pendorong kreativitas meliputi:
 - a) Kepekaan dalam melihat lingkungan.
 - b) Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak.
 - c) Komitmen kuat agar berhasil
 - d) Optimis dan berani mengambil resiko.
 - e) Ketekunan untuk berlatih

²⁰ Dian Miranda, Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas, *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Volume 10, Nomer 1, (2018), 01.

²¹ Ria Wulandari, *Menumbuhkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*, (<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/2450>, diakses pada 9 november 2022, jam 10.35)

- f) Menghadapi masalah sebagai tantangan
 - g) Lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.
- 2) Faktor penghambat kreativitas meliputi
- a) Malas berfikir, berusaha, bertindak dan melakukan sesuatu.
 - b) Impulsive
 - c) Anggap remeh karya orang lain
 - d) Mudah putus asa, lebih cepat bosan dan tidak tahan uji
 - e) Cepat puas
 - f) Tidak berani menanggung resiko
 - g) Tidak percaya diri
 - h) Tidak disiplin.²²

Menurut Utami Munandar mengatakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya media dan penggunaan waktu luang.²³

e. Indikator kreativitas

Menurut Sund menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif yaitu:

- 1) Keinginan siswa untuk melakukan rencana dan tindakan inovatif setelah difikirkan matang-matang terlebih dahulu.
- 2) Imajinatif dan percaya diri untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran.

²² Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Indeks, 2010), 27.

²³ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 05.

- 3) Memiliki dedikasi serta aktif dalam menjalankan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- 4) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.²⁴

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Kartikawati mahasiswa program studi pendidikan guru anak usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta. Skripsi ini dibuat pada tahun 2015 dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Sleman”. Yang membahas peningkatan keterampilan penggunaan media mozaik. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu keduanya menggunakan media mozaik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya antara skripsi tersebut dengan penulis yaitu penulis mencari kreativitas siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan membuat mozaik dapat meningkat menggunakan berbagai bahan pada anak kelompok B di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Sleman. Keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (1) peneliti mengganti media potongan kertas dengan biji-bijian yang meliputi biji kacang hijau, biji kedelai, biji jagung, dan biji bunga matahari agar lebih mudah, (2) Guru menjelaskan teknik membuat mozaik lebih diperjelas dengan

²⁴ Agus Makmur, Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua, *Jurnal EduTech*, Volume 1 Nomer 1, (2015), 05.

mendemonstrasikan sampai selesai, (3) Guru memperlihatkan hasil karya mozaik yang sudah jadi sebagai contoh, sehingga anak menjadi paham. (4) Guru mendampingi dan memberi motivasi siswa. Berdasarkan hasil observasi yaitu kondisi pra tindakan sebesar 30%, siklus I sebesar 70% dengan peningkatan 40% dan pada siklus II sebesar 95% dengan peningkatan 25% sehingga presentase peningkatan keterampilan anak melalui kegiatan membuat mozaik melebihi indikator keberhasilan yaitu 85%. Kata Kunci: keterampilan, membuat mozaik, anak kelompok B.²⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yayan Miameita mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi ini dibuat pada tahun 2015, dengan judul “Upaya Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten”. Yang membahas masalah peningkatan kreatifitas anak melalui teknik mozaik. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu jika penelitian ini menggunakan tekniki mozaik, sedangkan penulis menggunakan media mozaik dalam penelitiannya. Sedangkan persamaannya yaitu keduanya sama-sama menggunakan media mozaik dalam penelitiannya.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dengan metode teknik mozaik dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Mutiara Ilmu Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. Adapun peningkatan rata-rata prosentase

²⁵ Dyah Kartikawati, Skripsi: “Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Seleman”, (Yogyakarta: UNY, 2015)

kegiatan kreativitas anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni prasiklus 41,1% , siklus I 61,05%, siklus II 85,57%. Kesimpulan penelitian ini adalah adanya peningkatan kreativitas anak melalui teknik mozaik di TK Mutiara Ilmu Klaten tahun ajaran 2014/2015.²⁶

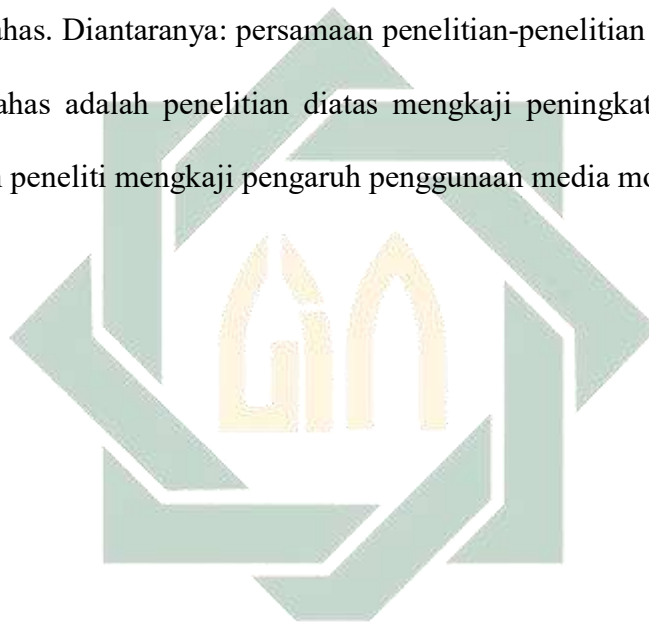
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sukma Vavilya Ambarwati mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014. yang berjudul “Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar”. Yang membahas permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam menuangkan ide dalam membuat karya. Persamaan penelitian ini dengan yang di buat oleh penulis yaitu keduanya mengangkat permasalahan dalam kreativitas membuat mozaik. Perbedaan penelitian ini yaitu Skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan yang di buat penulis hanya menggunakan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini berupa aktivitas guru dan siswa, kreativitas siswa dalam membuat karya, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga siklus. Aktivitas guru selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 11,3% dengan siklus terakhir mencapai 97,3%. Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan 6,6% dengan hasil siklus terakhir mencapai 92,2%. Kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik juga

²⁶ Yayan Miameita, Skripsi, “Upaya Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten”, (Surakarta: UMS, 2015)

mengalami peningkatan dengan peningkatan rata-rata klasikal 15 dan hasil siklus terakhir mencapai 86,88, serta presentase ketuntasan klasikal terakhir mencapai 92%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas bertahap dengan hasil akhirnya melebihi indikator ketercapaian.²⁷

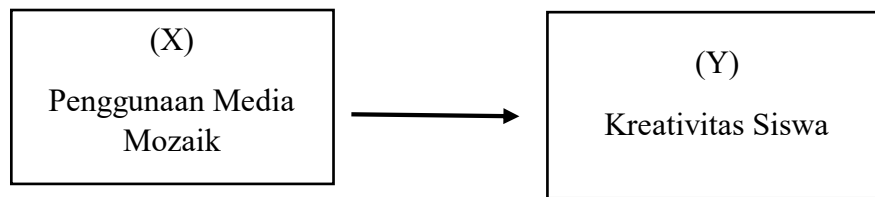
Apabila dilihat dari penelitian-penelitian diatas, maka dapat diketahui persamaan dan perbedaan pembahasan dengan penelitian yang peneliti bahas. Diantaranya: persamaan penelitian-penelitian diatas dengan peneliti bahas adalah penelitian diatas mengkaji peningkatan kreativitas sedangkan peneliti mengkaji pengaruh penggunaan media mozaik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁷ Sukma Vavilya Ambarwati, *Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar*, (Surabaya: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2014)

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1

Mozaik merupakan gambar atau hiasan pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara rapi dan berdempetan pada sebuah bidang. Mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai tesserae (potongan kecil) yang digunakan untuk membuat pola atau gambar.

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analitis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatorial dan seimbang akan melahirkan kecerdasan. Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan media mozaik dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dilakukan agar kreativitas siswa mengalami peningkatan yang optimal karena kegiatan ini dapat melatih kreativitas anak dan melatih pemahaman serta penerapan pada anak.

D. Hipotesis Penelitian

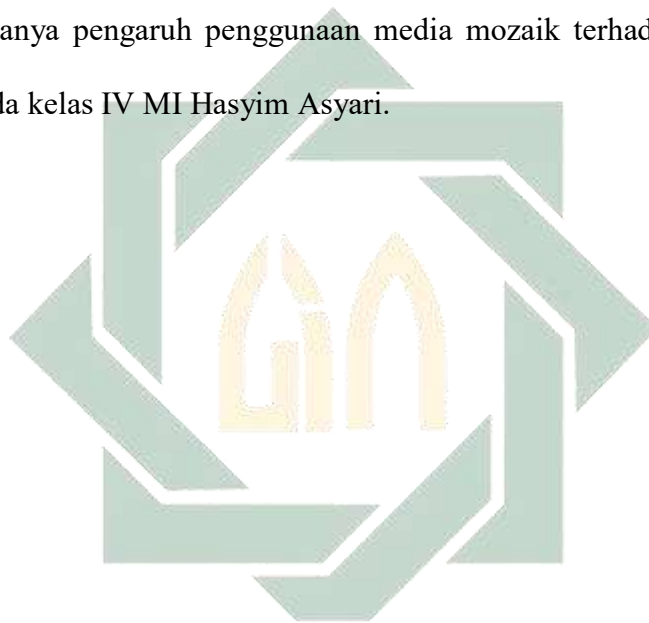
Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kelimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁸

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: ada pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV MI Hasyim Asyari.

Ho: Tidak adanya pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV MI Hasyim Asyari.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 64.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design* yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sample penelitian.

Pola eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah rancangan peneliti kelompok *Pretest dan Posttest*. Metode ini bermaksud untuk menguji hipotesis tentang adanya sebab akibat dari perlakuan yang telah dilakukan, dan bermaksud untuk menguji adanya perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada pengaruh dari penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa yang terdapat dalam kelas eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan tersebut terdiri dari kelompok eksperimental dan kelompok kontrol.²⁹

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Alfabeta: Bandung, 2018), 79

Tabel 3.1

Desain Penelitian

O ₁		O ₂
O ₃	X	O ₄

Keterangan:

- X = Media Mozaik
- O₁ = Skor Pretest Kelompok A
- O₂ = Skor Posttest Kelompok A
- O₃ = Skor Pretest Kelompok B
- O₄ = Skor Posttest Kelompok B

Kelompok eksperimen diberi Pretest awal (O₁) lalu diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan kemudian dilakukan pengukuran yang kedua dengan menggunakan posttest sebagai tes akhir (O₂) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Kelompok kontrol diberi pretest sebagai tes awal tanpa diterapkan perlakuan. Kemudian dilakukan pengukuran yang kedua kalinya dengan menggunakan posttest.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Hasyim Asyari, Desa Pepe, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo. Lokasi tersebut dipilih dengan pertimbangan karena di MI Hasyim Asyari terdapat materi pembelajaran menggunakan media mozaik dan juga terdapat masalah yang telah disebutkan di latarbelakang. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian. Terdapat ahli yang mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/sebyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰ Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang didapat berupa manusia, tumbuhan, hewan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya, sehingga objek ini dapat menjadi sumber data untuk peneliti.³¹ Populasi ini adalah siswa kelas IV MI Hasyim Asyari Sidoarjo yang berjumlah 40 siswa. Dengan pembagian 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³² Adapun sampel pada penelitian ini adalah sebagian

³⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta,2014), 61.

³¹ Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 109.

³² Sugiyono, *Metode.....*, , 18

jumlah populasi yang ada dijadikan sebagai sampel yang diteliti, hal tersebut dikarenakan jumlah sampel yang terbatas, maka jumlah sampel penelitian ini adalah 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa kelas *eksperimen*. Jadi jumlah total siswa yang diteliti yaitu 40 siswa.

Penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling. Pada penelitian ini sampelnya diambil dari obyek populasi yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Menurut Suharsimi Arikunto menjelaskan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diteliti semua, tetapi jika subjeknya besar, dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau bisa lebih.³³ Penelitian ini memiliki jumlah subjek penelitian sebanyak 40 siswa (kurang dari 100) sehingga penelitian ini termasuk penelitian populasi dengan populasi berjumlah 40 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.³⁴ Variabel bebas atau variabel (X) dalam penelitian ini yaitu media mozaik. Media

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 112.

³⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 4.

mozaik adalah alat peraga yang digunakan untuk memberikan pemahaman siswa terkait pelajaran seni budaya.

2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel Independen (bebas).³⁵ Variabel terikat atau variabel (Y) dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan cara untuk mengumpulkan data. Menurut sugiyono, pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara, berbagai sumber dan berbagai setting.³⁶ Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan dua metode, yaitu:

a. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana dengan cara peneliti memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan untuk dijawab.³⁷ Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila penelitian tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.³⁸ Dalam penggunaan

³⁵ *Ibid.*, 4.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 137.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 39

³⁸ Sugiyono, *Metode.....*, 12

angket, peneliti ingin mengetahui tingkat kreativitas siswa pada kelas *Eksperimen* dan kelas *Kontrol*. Untuk mendapatkan data tersebut diperlukan uji *Pretest* dan *Posttest* pada masing-masing kelompok.

Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala Likert yang memiliki beberapa tingkatan, antara lain: Sangat Setuju/Selalu, Setuju/Sering, Kurang Setuju/Kadang-Kadang, Ragu-Ragu, dan Tidak Setuju/Tidak Pernah. Dari beberapa jawaban yang dijelaskan peneliti menghindari jawaban yang ragu-ragu dari responden, maka skala Likert yang digunakan telah dimodifikasi sehingga menjadi empat alternative jawaban yakni: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen terdiri dari beberapa pertanyaan, untuk alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

b. Observasi

Proses observasi adalah salah satu yang terstruktur di sekitar fungsi psikologis dan biologis. Jika pengamatan terhadap responden dalam bentuk kecil, data yang dikumpulkan melalui pengamatan biasanya digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan sikap, perilaku, tata kerja, dan fenomena alam.

Observasi dilakukan kepada peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Observasi dilakukan untuk memperoleh data *pre-test*

dan *posttest* yang tujuannya untuk melihat pengaruh dari media mozaik terhadap kreativitas siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, majalah, notulen rapat, peraturan, catatan harian, dan sebagainya.³⁹ Pengumpulan data dengan dokumentasi bertujuan untuk kelengkapan data sehingga menjadi data penunjang penelitian. Dokumen yang diambil berupa profil MI Hasyim Asyari Sidoarjo, Daftar nama siswa kelas IV, dan foto-foto saat penelitian berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam suatu penelitian.⁴⁰ ketika melakukan penelitian, peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai acuan untuk mengumpulkan data atau informasi. Instrumen penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Kisi-kisi dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 3.2

KISI-KISI ANGKET PENELITIAN

Variabel	Indikator	No. Item	Butir Soal
	Fungsi Praktis	1,2	2

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cinta, 2006), 158.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian* 166.

Variabel	Indikator	No. Item	Butir Soal
Media Mozaik	Fungsi Edukatif	3-7	5
	Fungsi Ekspresi	8	1
	Fungsi Psikologis	9,10	2
	Fungsi Sosial	11	1
Kreativitas	Orsinalitas	12	1
	Fleksibilitas	13	1
	Kelancaran	14	1
	Elaborasi	15	1
Jumlah			15

Tabel 3.3
Pernyataan

NO.	Pernyataan
1.	Siswa dapat membuat karya seni tempel mozaik melalui benda-benda yang ada di sekitar kita.
2.	Siswa dapat menikmati proses pembuatan seni tempel mozaik dengan tertib.
3.	Siswa dapat menempelkan kepingan-kepingan kertas dengan rapi.
4.	Siswa dapat memahami apa yang dimaksud seni tempel mozaik
5.	Siswa dapat menjelaskan langkah-langkah membuat mozaik dengan benar.
6.	Siswa dapat menemukan pengalaman baru menggunakan media mozaik.
7.	Siswa mampu mengembangkan kreativitasnya.
8.	Siswa mampu memikirkan sebuah ide untuk membuat karya seni tempel mozaik.
9.	Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
10.	Siswa dapat pengalaman belajar yang lebih seru.
11.	Siswa dapat mengekspresikan keadaan yang ada di lingkungannya melalui karya seni mozaik.
12.	Siswa dapat membuat karya seni mozaik dengan jerih payah sendiri.
13.	Siswa dapat mengekspresikan ide pikiran melalui karya seni mozaik.
14.	Siswa dapat mengembangkan kreativitas melalui karya mozaik yang telah dibuat

15.	Siswa dapat mengkreasikan karya mozaik dengan kreatif.
-----	--

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari apakah data tersebut berdistribusi normal maka peneliti menggunakan program SPSS. Hipotesis akan diterima atau ditolak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogrov-Smirnov, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah “pengujian untuk bisa mengetahui sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih”⁴¹. Untuk menguji apakah data penelitian ini homogen atau tidak, peneliti akan menguji data dengan program SPSS. Data homogen atau tidak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan (sig) pada Based on Mean $> 0,05$, maka data homogen

⁴¹ Endang Wini Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, RND*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2018), 141.

- 2) Jika nilai signifikan (sig) pada Based on Mean $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji statistiknya sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV MI Hasyim Asyari.

H_a = Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada kelas IV MI Hasyim Asyari.

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus Mann-Whitney, disini peneliti menggunakan program SPSS untuk menghitungnya. Adapun dasar pengambilan keputusan menggunakan rumus Mann-Whitney yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Berdasarkan penentuan objek penelitian yang telah ditentukan, peneliti mengambil keputusan untuk melakukan penelitian di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Adapun profil dari sekolah tersebut ialah:

Nama Lembaga	: MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo
Akreditasi	: Akreditasi A
No. Akreditasi	: 164/BAP-S/M/SK/XI/2017
Alamat	: Jl. Pahlawan No. I Kelurahan Pepe, Kecamatan Sedati, Kab. Sidoarjo
Kode Pos	: 61253
Nomer Telp	: 031-8911130
Email	: pepemih@gmail.com
Jenjang	: SD
Status	: Swasta
Situs	: www.mihasperpe.blogspot.com
Lintang	: -7.40284
Bujur	: 112.76942699999995
Ketinggian	: 4
Waktu Belajar	: Sekolah Pagi
NPSN	: 60717038

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi

“Terwujudnya generasi yang berakhlakul karimah, berjiwa patriot, cerdas, berkualitas, dan terampil.” Terdapat beberapa indikator visi sebagai berikut:

- a. Tercermin sikap dan perilaku yang terpuji di lingkungan Madrasah.
- b. Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Memiliki semangat kebangsaan yang tinggi dan cinta tanah air.
- d. Memiliki komponen-komponen Madrasah yang cerdas dalam menghadapi segala hal.
- e. Memiliki daya juang yang tinggi dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu.
- f. Memiliki keterampilan kecakapan hidup (life skill).
- g. Memiliki kemandirian kemampuan beradaptasi dan survive di lingkungan.
- h. Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

Misi

- a. Melaksanakan berbagai kegiatan yang berorientasi pada keimanan dan ketaqwaan.
- b. Membiasakan anak agar berperilaku sholih/sholihah, tawadhu' dan mengembangkan ukhuwah islamiyah.
- c. Meningkatkan disiplin di lingkungan lembaga.
- d. Mengembangkan nasionalisme dan rasa cinta tanah air.

- e. Menciptakan lingkungan belajar yang bersih, asri, dan nyaman.
- f. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas berdasarkan kurikulum yang berlaku melalui PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).
- g. Mengembangkan keterampilan yang berorientasi masa depan.

3. Sejarah Sekolah

Tekad bapak Husnuddin diejawantahkan melalui Madrasah Ibtidaiyah Hasyim Asy'ari yang berlokasi di Jl. KH. Hasyim Asy'ari No.162 dengan anak didik sekitar 168 siswa di tahun ini. Semangat dan pantang menyerah itulah motivasi hidup yang selalu diimplementasikan oleh bapak Husnuddin, penggemar nasi pecel ini dalam menghadapi dinamika hidup selama 48 tahun. Fantastis, bapak Husnuddin kelahiran Sidoarjo jebolan Universitas Sunan Giri Surabaya dalam membangun dan mengembangkan MI Hasyim Asy'ari yang telah berdiri semenjak tahun 1955 dengan didukung guru professional sebanyak 15 orang. Pendidikan adalah nafas kehidupan bagi bapak Husnuddin. Seperti apakah suami Ainur Rofi'ah ini mewujudkan obsesi hidup bahwa pendidikan adalah pintu utama menuju kebahagiaan?. Sangat inspiratif dan menyenangkan ketika mempelajari perjuangan hidupnya dan ulasan wirausaha pendidikan MI Hasyim Asy'ari.

Bapak Husnuddin telah melewati beragam rintangan dan pengalaman hidup tatkala membesarkan armada wirausaha MI Hasyim Asy'ari seperti wirausahawan pada umumnya, sebelum menancapkan komitmen menjadi wirausahawan atau pengelola institusi pendidikan.

Kesuksesan MI Hasyim Asy'ari hari ini berawal dari cerita para pendiri yang ingin memberantas buta huruf yang ada di desa Pepe dan sekitarnya. MI Hasyim Asy'ari juga dibangun secara bertahap. "Pada awalnya proses belajar mengajar dilakukan di masjid, namun kemudian pak lurah pada masa itu bersedia mewaqofkan tanahnya untuk dibangun taman pendidikan, dan akhirnya banyak juga yang meniru dan melakukan hal yang sama untuk mewakofkan tanahnya", tutur bapak Husnuddin.

Sederhana dan apa adanya adalah filosofi hidup bapak Husnuddin. Beliau berpendapat bahwasannya setiap manusia yang memiliki ilmu selayaknya harus mengamalkan ilmu tersebut. Kata Hasyim Asy'ari itu sendiri dipilih agar sekolah ini dapat seperti KH. Hasyim Asy'ari. Sederhana memang, selain karna ingin memperoleh barokah dari nama tersebut, para pendiri berharap bahwasannya siswanya nanti dapat meniru prilaku KH. Hasyim Asy'ari dibidang keilmuan.

MI Hasyim Asy'ari adalah wirausaha keluarga. Banyak karyawan dan guru yang memiliki hubungan keluarga secara dekat. Meskipun begitu, ke profesionalitas tetap terjaga sekalipun ada hubungan keluarga secara dekat. MI Hasyim Asy'ari sudah masuk generasi ke 6 dimana sekarang dikelola oleh bapak Husnuddin.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah responden yang telah ditentukan, pada penelitian ini subjek penelitiannya ialah siswa sebanyak 40 anak. Adapun berikut adalah data subjek pada penelitian ini:

Tabel 4.1

Subjek Penelitian

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Achmad Fatih Al- Farabi	L
2	Atika Zahra Rativa	P
3	Aisyah Nuha Zahira	P
4	Achmad Ridho Elbana Ramadhani	L
5	Elvina Trista Mulia	P
6	Febry Agus Putra Pratama	L
7	Haris Abdillah	L
8	Hafis Maulana	L
9	Ibra Abrizan Al-Farizi	L
10	Hawarizmi Anandyta	P
11	Naufa Zaidah Al-Bakhiyah	P
12	Muhammad Arfa Nugraha	L
13	Muhammad Daffa Danial Hafiz	L
14	Alfiandra Andy Setiawan	L
15	Adzkia Samha Saufa	P
16	Zahra Aqila Ahsania	P
17	Qotrunnada Arifkan Putri	P
18	Dwi Putri Rahmawati	P
19	Dzakira Talita Zahra	P
20	Muhammad Umar Sarifudin	L
21	Abdul Hamid	L
22	Abdullah Tegar Saputra	L
23	Aura Karomah	P
24	Bagas Aditya	L
25	Bayu Andika	L
26	Fitria Indah	P
27	Fradya Zherantiva	P
28	Ibnu Alwan	L
29	Irham Maulana	L
30	M. Farhan	L
31	Moch Nauval Ibnu Aqil	L
32	Muhamad Al Maki	L
33	Muhammad Hilman Al Ghifari	L
34	Muhammad Rivai	L
35	Nabila Alyssa Azzahra	P
36	Pebri	L
37	Putri Nur Hadist Habibilah	P
38	Ratu Dara Learita	P
39	Rizki Aditia Setiawan	L
40	Ryva Syariefatuz Zahra	P

Sumber: MI Hasyim Asy'ari

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Adapun pembagian kelompok sebagai berikut:

Tabel 4.2

Pembagian Kelompok

Kelompok Eksperimen	Kelompok	Kelompok Kontrol	Kelompok
Achmad Fatih Al- Farabi	B2	Abdul Hamid	B1
Atika Zahra Rativa	B2	Abdullah Tegar Saputra	B1
Aisyah Nuha Zahira	B2	Aura Karomah	B1
Achmad Ridho Elbana Ramadhani	B2	Bagas Aditya	B1
Elvina Trista Mulia	B2	Bayu Andika	B1
Febry Agus Putra Pratama	B2	Fitria Indah	B1
Haris Abdillah	B2	Fradya Zherantiva	B1
Hafis Maulana	B2	Ibnu Alwan	B1
Ibra Abrizan Al-Farizi	B2	Irham Maulana	B1
Hawarizmi Anandyta	B2	M. Farhan	B1
Naufa Zaidah Al-Bakhiyah	B2	Moch Nauval Ibnu Aqil	B1
Muhammad Arfa Nugraha	B2	Muhamad Al Maki	B1
Muhammad Daffa Danial Hafiz	B2	Muhammad Hilman Al Ghifari	B1
Alfiandra Andy Setiawan	B2	Muhammad Rivai	B1
Adzkie Samha Saufa	B2	Nabila Alyssa Azzahra	B1
Zahra Aqila Ahsania	B2	Pebri	B1
Qotrunnada Arifkan Putri	B2	Putri Nur Hadist Habibilah	B1
Dwi Putri Rahmawati	B2	Ratu Dara Learita	B1
Dzakira Talita Zahra	B2	Rizki Aditia Setiawan	B1
Muhammad Umar Sarifudin	B2	Ryva Syariefatuz Zahra	B1

Sumber: MI Hasyim Asy'ari

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan media mozaik sebelum diberikan pendidikan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV (*Pre-Test*)

Pre-test dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum *treatment* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak tentang penggunaan media mozaik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Tahap ini dilaksanakan dengan memberikan siswa sebuah penilaian yang dilakukan oleh guru dan sudah divalidasi. Kelompok eksperimen memperoleh nilai *pre-test* melalui observasi dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Nilai *pre-test* Kelompok Eksperimen (B1)

Nama Siswa	Item Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Abdul Hamid	1	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3	3	45
Abdullah	1	2	4	2	4	2	1	3	1	4	2	4	2	1	1	34
Aura Karomah	1	3	3	2	4	2	3	4	3	4	1	4	4	1	3	42
Bagas Aditya	1	3	3	1	3	3	1	1	2	3	1	4	4	2	1	33
Bayu Andika	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3	3	47
Fitria Indah	1	4	4	2	4	2	3	4	1	3	1	4	3	1	3	40
Fradya	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	48
Ibnu Alwan	1	3	3	3	4	3	3	3	2	4	1	4	3	3	3	43
Irham	1	3	3	2	4	3	1	4	2	4	1	4	3	1	1	37
M. Farhan	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	1	4	4	3	3	46
Moch Nauval	1	3	3	2	2	3	2	2	3	4	1	4	3	2	2	37
Al Maki	1	4	1	2	4	2	3	4	1	4	1	4	4	2	3	40
Hilman	1	4	4	3	4	2	3	4	2	4	1	4	4	3	3	46
Rivai	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	49
Nabila	1	1	4	1	3	1	2	4	2	4	1	3	1	2	2	32
Pebri	1	3	2	1	3	1	2	3	2	4	1	3	3	2	2	33
Putri Nur	1	3	1	3	4	3	3	4	2	4	1	3	3	3	3	41
Ratu	1	3	4	2	3	2	3	4	2	4	1	3	3	2	3	40
Rizki Aditia	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	42
Ryva	1	3	4	3	4	2	3	4	2	4	1	3	3	3	3	43

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 1 sebanyak 4 dengan prosentase 20%, siswa yang memperoleh nilai 2 sebanyak 3 dengan persentase 15%. Sedangkan sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 3 atau 40% dan siswa yang memperoleh nilai 4 sebanyak 5 siswa dengan persentase 25% dalam bentuk rekapitulasi yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi *pre-test* Kelompok Eksperimen B1

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	4	20%
2	3	15%
3	8	40%
4	5	25%
Jumlah	20	100%

Selanjutnya nilai hasil *pre-test* pada kelompok kontrol yang pengumpulan datanya melalui observasi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Nilai *pre-test* Kelompok Kontrol B2

Nama Siswa	Item Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Fatih	1	3	4	2	2	2	2	4	2	3	1	3	3	2	2	36
Atika	1	3	4	3	4	3	4	3	2	3	1	3	3	3	4	44
Aisyah	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	38
Ridho	1	3	4	2	4	2	4	4	2	4	1	3	3	2	4	43
Elvina	1	3	3	1	1	2	3	3	1	4	1	1	3	1	3	31
Febry	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	37
Haris	1	3	3	3	4	3	2	3	3	4	1	3	3	3	2	41
Hafis	1	3	3	2	4	2	2	3	3	4	1	4	3	2	2	39
Abrizan	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	48
Anandyta	1	2	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	2	3	2	36
Naufa	1	2	2	2	3	2	1	1	3	4	1	3	2	2	1	30
Arfa	1	3	4	2	4	2	2	2	3	4	1	4	3	2	2	39
Hafiz	1	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	3	4	2	3	44

Nama Siswa	Item Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Alfiandra	1	4	4	3	4	3	3	3	3	4	1	3	4	3	3	46
Adzkie	1	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	1	1	23
Zahra	1	2	3	3	3	2	4	3	2	4	1	3	2	3	4	40
Qotrunnada	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	42
Rahmawati	1	3	4	3	4	3	4	4	2	4	1	4	3	3	4	47
Talita	1	3	3	3	4	3	2	2	4	4	1	4	3	3	2	42
Umar	1	3	4	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	3	3	43

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 1 sebanyak 4 dengan prosentase 20%, siswa yang memperoleh nilai 2 sebanyak 4 dengan persentase 20%. Sedangkan sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 3 atau 40% dan siswa yang memperoleh nilai 4 sebanyak 4 siswa dengan persentase 20% dalam bentuk rekapitulasi yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Rekapitulasi pre-test Kelompok Kontrol B2

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	4	20%
2	4	20%
3	8	40%
4	4	20%
Jumlah	20	100%

Selanjutnya melalui perhitungan dengan bantuan program SPSS 25

Ver. menggunakan analisis deskriptif, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Nilai Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	20	32	49	40.90	5.220
Pre Test Kontrol	20	23	48	39.45	6.151

Valid N (listwise)	20				
--------------------	----	--	--	--	--

Sumber: Data diolah tahun 2022

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa masing-masing nilai *pre-test* dari kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen terlihat memiliki nilai minimum sebesar 32 dan nilai maximum 49 sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan nilai minimum sebesar 23 dan nilai maximum 48.

Menurut tabel di atas diketahui bahwa ($\text{mean}=\text{M}$) pada kelompok eksperimen sebesar 40,90 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 39,45. Nilai mean tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelompok tidak jauh berbeda. Begitu juga perhitungan standar deviasi (SD) pada kelompok eksperimen menunjukkan angka sebesar 5,220 dan kelompok kontrol sebesar 6,151.

Demikian dapat disimpulkan melalui nilai minimum dan nilai maximum, mean dan standar deviasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang tidak begitu jauh atau cukup kecil. Oleh karena itu diharapkan adanya perbedaan setelah diberikan *treatment*.

2. Penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa setelah diberikan pendidikan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV (*Post-Test*)

Tahap pelaksanaan yang terakhir adalah *post-test*. *Post-test* dilaksanakan dengan kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Namun perbedaan antara kedua kelompok adalah pada saat pemberian treatment yang mana kelompok eksperimen diberikan treatment materi penggunaan media mozaik berupa penjelasan langsung dari guru sedangkan kelompok kontrol menggunakan media gerak berupa video yang diputar oleh guru didepan kelas. Akibat dari perbedaan tersebut, sehingga hasil *post-test* dari kedua kelompok diharapkan memiliki perbedaan. Berikut ini adalah hasil dari *post-test* dari kelompok eksperimen:

Tabel 4.8
Nilai *post-test* Kelompok Eksperimen (B1)

Nama Siswa	Item Soal															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
Abdul Hamid	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
Abdullah	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	51
Aura Karomah	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	54
Bagas Aditya	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	52
Bayu Andika	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	54
Fitria Indah	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	55
Fradya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	57
Ibnu Alwan	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	54
Irham	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	54
M. Farhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Moch Nauval	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	47
Al Maki	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	55
Hilman	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
Rivai	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	55
Nabila	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	38
Pebri	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	51
Putri Nur	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
Ratu	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	55
Rizki Aditia	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	54
Ryva	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	54

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 1 sebanyak 0 dengan prosentase 0%, siswa yang

memperoleh nilai 2 sebanyak 1 dengan persentase 5%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 3 sebanyak 6 dengan persentase 30% dan siswa yang memperoleh nilai 4 sebanyak 13 siswa dengan persentase 65% dalam bentuk rekapitulasi yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Rekapitulasi *post-test* Kelompok Eksperimen B1

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	0	0%
2	1	5%
3	6	30%
4	13	65%
Jumlah	20	100%

Selanjutnya nilai hasil *post-test* pada kelompok kontrol yang pengumpulan datanya melalui observasi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10
Nilai *post-test* Kelompok Kontrol (B2)

Nama Siswa	Item Soal															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Fatih	2	4	4	3	2	2	2	4	4	4	2	4	4	3	2	46
Atika	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1	4	3	4	4	51
Aisyah	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	51
Ridho	1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	51
Elvina	2	4	3	2	3	2	3	4	3	4	2	3	4	2	3	44
Febry	2	4	4	3	4	3	2	4	3	4	2	4	4	3	2	48
Haris	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	48
Hafis	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	50
Abrizan	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	53
Anandyta	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	49
Naufa	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	45
Arfa	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	2	50
Hafiz	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52
Alfiandra	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	55
Adzkia	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	34
Zahra	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	49
Qotrunnada	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	53

Rahmawati	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	51
Talita	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	49
Umar	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	51

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 1 sebanyak 0 dengan prosentase 0%, siswa yang memperoleh nilai 2 sebanyak 4 dengan persentase 20%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 3 sebanyak 7 dengan persentase 35% dan siswa yang memperoleh nilai 4 sebanyak 9 siswa dengan persentase 45% dalam bentuk rekapitulasi yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.11
Rekapitulasi *post-test* Kelompok Kontrol B2

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	0	0%
2	4	20%
3	7	35%
4	9	45%
Jumlah	20	100%

Sumber: Data diolah tahun 2022

Selanjutnya melalui perhitungan dengan bantuan program SPSS 25

Ver. menggunakan analisis deskriptif, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12
Data Nilai Hasil *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	20	38	60	53.65	4.682
Pre Test Kontrol	20	34	55	49.00	4.449
Valid N (listwise)	20				

Sumber: Data diolah tahun 2022

Pada tabel di atas menunjukkan nilai *posttest* masing-masing dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen

memiliki nilai minimum sebesar 38 dan nilai maximum sebesar 60 sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai minimum sebesar 34 dan nilai maximum sebesar 55.

Tabel tersebut didapati bahwa nilai rata-rata (Mean= M) pada kelompok eksperimen sebesar 53,65 sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan nilai sebesar 49,00. Nilai mean pada tabel di atas menggambarkan bahwa kedua kelompok memiliki selisih perbedaan sebesar 4,65 poin. Begitu juga pada standar deviasi (SD) pada kelompok eksperimen sebesar 4,682 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 4,449.

Demikian dapat disimpulkan melalui nilai minimum dan nilai maximum, mean dan standar deviasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan setelah adanya perlakuan. Hal ini memperlihatkan bahwa perbedaan setelah pemberian materi berupa penjelasan langsung oleh guru pada kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul sehingga dari data tersebut menunjukkan sesuatu yang positif karena media gerak berupa video dalam penggunaan media mozaik berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

C. Analisis Data

Data yang diperoleh berasal dari penelitian yang dilakukan di MI Hasyim Asy'ari Kabupaten Sidoarjo pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen proses pembelajaran materi berupa penjelasan langsung oleh guru sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan

media gerak berupa video. Setelah memperoleh data, maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 25 Ver.* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan dari uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Pre-test dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok
Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Siswa	Pre Test Eksperimen	.132	20	.200*	.948	20	.338
	Post Test Eksperimen	.280	20	.000	.800	20	.001
	Pre Test Kontrol	.137	20	.200*	.927	20	.136
	Post Test Kontrol	.211	20	.020	.812	20	.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (sig) pada *pre-test* kelompok eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$, nilai signifikansi *posttest* kelompok eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$, nilai signifikansi *pre-test* kelompok kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* kelompok kontrol sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelompok eksperimen dan nilai *posttest* pada kelompok kontrol lebih kecil dari $0,05$ yang artinya data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan program *SPSS 25 Ver.* dengan perhitungan *Uji Lavene Statistic* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berikut adalah hasil dari perhitungan uji homogenitas:

Tabel 4.14
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	.001	1	38	.982
Siswa	Based on Median	.002	1	38	.966
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	37.880	.966
	Based on trimmed mean	.005	1	38	.942

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil dari *based on mean* nilai signifikansi (sig) sebesar $0,982 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari kelompok yang diberi perlakuan menggunakan metode bercerita dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Jika nilai Signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka dikatakan bahwa penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa tidak memberikan pengaruh.

H_a : Jika nilai Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka dikatakan bahwa penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa memberikan pengaruh

Adapun hasil dari Uji Mann-Whitney dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.15
Hasil Uji Hipotesis (Mann-Whitney U)
Test Statistics^a

	Kreativitas Siswa
Mann-Whitney U	59.500
Wilcoxon W	269.500
Z	-3.823
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji Mann-Whitney U didapat nilai Asymp. Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo telah sampai pada pembahasan, dimana penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 40

siswa, dengan membagi dua kelas, satu kelas B1 berjumlah 20 siswa, dan kelas B2 berjumlah 20 siswa. Adapun hasil penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Penggunaan media mozaik di kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP

Penggunaan media mozaik di kelas IV MI Hasyim Asy'ari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya tanpa diberikan pengetahuan sebelumnya ada yang bisa bermain dari awal, ada juga yang masih belum terbiasa, antara yang bisa dengan yang belum bisa masing-masing 50%. Siswa masih belum terlalu luas dalam memainkan mozaik baik. Hal ini dilihat dari latar belakang siswa dalam memainkan mozaik. Jika siswa sudah pernah diajarkan oleh orang tuanya maka siswa akan menguasai mozaik yang diajarkan oleh guru pada mata pelajaran Seni Budaya.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melaksanakan *pre-test*. Tujuannya untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum diberikan pengetahuan tentang media mozaik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. *Pre-test* dilakukan dengan memberikan siswa selembar kertas, kemudian setiap siswa sebelumnya sudah diinformasikan untuk membawa bahan-bahan seperti potongan kertas, lem dan peralatan lainnya. Selanjutnya guru memandu siswa langkah kerja dalam membuat mozaik, mulai dari memberikan kebebasan siswa dalam mengembangkan kreativitas, selain itu guru juga mengingatkan siswa untuk selalu tertib dalam

mengerjakan sesuatu, setelah selesai pembelajaran diusahakan harus rapi dan bersih seperti semula.

Pada saat pembelajaran berlangsung guru memberikan beberapa penilaian terhadap siswa mengenai pemahaman tentang media mozaik dan kreativitas yang dikembangkan oleh siswa. Adapun beberapa penilaian yang dilakukan dengan memberikan checklist yang telah diberikan oleh peneliti terdapat beberapa siswa yang masih belum banyak mengetahui tentang media mozaik, dari 20 siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa ada 7 siswa yang masih belum menguasai pengetahuan media mozaik. Sedangkan pada kelas kontrol dari 20 siswa terdapat 8 siswa yang masih belum menguasai pengetahuan mozaik, hal ini menunjukkan bahwa adanya keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami media mozaik.

Berdasarkan penilaian guru terhadap siswa dalam menggunakan media mozaik di mata pelajaran seni budaya dan prakarya perlu adanya sebuah *treatment*, tujuannya ialah agar siswa dapat lebih mengetahui penggunaan media mozaik. Adapun kelebihan dari media mozaik ialah dapat mengembangkan kreativitas siswa, melatih tingkat kesabaran siswa, melatih konsentrasi siswa hingga membuat anak menjadi lebih mandiri.

2. Kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP

Setelah mendapatkan data *pre-test*, tahap berikutnya ialah memberikan *treatment* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen akan diberikan materi dengan cara guru

menjelaskan secara langsung terhadap siswa, sedangkan pada kelompok kontrol guru memberikan materi melalui media gerak dengan memberikan tampilan video didepan kelas untuk dimengerti oleh siswa.

Pada kelas eksperimen guru menjelaskan media mozaik berdasarkan materi yang ada di Lembar Kerja Siswa (LKS), setelah guru menyampaikan materi sesuai dengan LKS, setiap diakhir pernyataan guru memberikan contoh dengan bentuk ucapan, hanya sekedar menyampaikan bahwa kegunaan dalam media mozaik, kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran mozaik, hingga hal yang tidak diperkenankan dalam penggunaan media mozaik. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa hanya sekedar melihat video yang ditampilkan oleh guru, isi dari video ialah pembuatan mozaik yang disertai dengan beberapa penjelasan didalamnya. Contoh yang diberikan berupa gambar bergerak yang diikuti secara langsung praktik dalam pembuatan media mozaik.

Setelah diberikan *treatment* tahap selanjutnya ialah siswa diberikan kesempatan kedua untuk melakukan pembelajaran mozaik, guru memberikan kertas kosong kepada siswa dan melaksanakan penyusunan mozaik kembali. Disela-sela pelaksanaan media mozaik yang dilakukan oleh siswa, guru memberikan penilaian kedua dengan hasil yang berbeda. Penilaian kedua ini dinamakan *post-test*, hasil dari penilaian tersebut lebih baik dari penilaian sebelumnya pada saat pelaksanaan *pre-test*.

Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen sebanyak 19

siswa sudah menguasai pembelajaran media mozaik, hanya ada satu siswa yang masih belum menguasai sepenuhnya. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 16 siswa yang menguasai pembelajaran media mozaik. Empat diantaranya masih belum menguasai. Hal ini menunjukkan bahwa adanya sebuah kreativitas siswa setelah dilakukan *treatment* oleh guru Seni Budaya dan Prakarya.

3. Penggunaan media mozaik terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemahaman siswa terkait pengetahuan media mozaik terhadap kreativitas siswa kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mengalami peningkatan setelah diberikan materi pengetahuan dengan cara dijelaskan secara langsung maupun dijelaskan melalui tampilan video. Hal tersebut didukung dengan teori Indarwati yang menyatakan bahwa salah satu metode yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak adalah metode bercerita karena metode tersebut bisa dimanfaatkan untuk menstimulasi imajinasi anak, menambah daya ingat anak, melatih cakrawala berpikir anak agar lebih kritis dan terbuka serta meningkatkan kecerdasan anak.⁴² Karena pemahaman anak masuk dalam ranah kognitif sehingga melalui metode bercerita atau penjelasan langsung yang dilakukan oleh guru berdampak pada anak akan terstimulus daya ingat dan meningkatkan pemahamannya.

⁴² Lailatul Izzati, "Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2020): 472–481.

Pada saat dijelaskan secara langsung dan diberikan tampilan video oleh guru, anak terlihat sangat antusias mendengarkan dan melalui penjelasan dan penyampaian video, siswa mendapatkan pengalaman dengan cara yang menarik sehingga baik isi penyampaian ada pesan moral yang ditujukan kepada anak akan mudah diingat.

Pengujian hipotesis terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan program perhitungan SPSS 25 menggunakan uji Mann-Whitney mendapatkan hasil perhitungan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Perbandingan dari kedua kelompok terlihat bahwa pemberian materi tentang penggunaan media mozaik yang dilakukan dengan cara dijelaskan langsung pada kelas eksperimen dan pemberian tampilan video pada kelas kontrol, memiliki nilai yang lebih dari pada sebelum diberikan materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media mozaik berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

BAB V PENUTUP

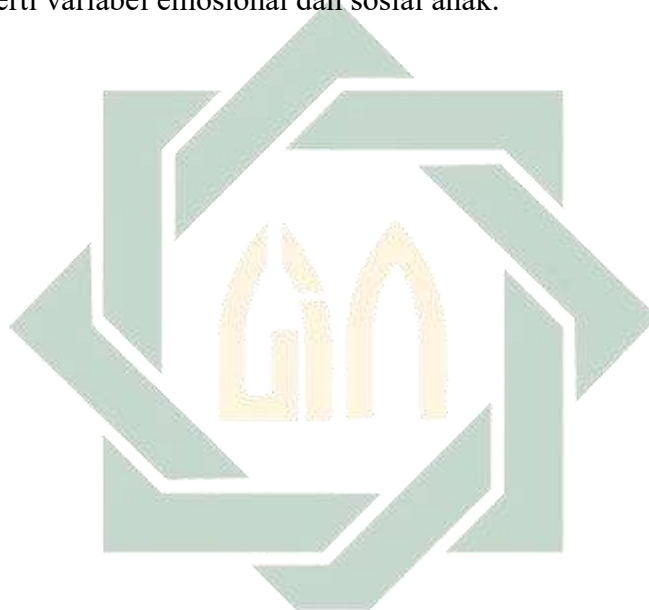
A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti dapat menentukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media mozaik di kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP menurut hasil observasi peneliti, penggunaan media mozaik cukup baik pada kelas eksperimen, siswa cukup antusias untuk mengikuti guru dalam membuat sebuah karya mozaik. Pada percobaan awal dari 20 siswa yang ada dalam satu kelas, pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa ada 7 siswa yang belum menguasai media mozaik.
2. Kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP ialah pada kelas eksperimen sebanyak 19 siswa sudah menguasai pembelajaran media mozaik, hanya ada satu siswa yang masih belum menguasai sepenuhnya. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 16 siswa yang menguasai pembelajaran media mozaik. Empat diantaranya masih belum menguasai. Hal ini menunjukkan bahwa adanya sebuah kreativitas siswa setelah dilakukan *treatment* oleh guru.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas peserta didik kelas IV MI Hasyim Asyari pada mata pelajaran SBdP, hasil perhitungan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media mozaik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV MI Hasyim Asy'ari Sidoarjo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang ada peneliti dapat memberikan saran kepada guru agar memberikan materi mozaik secara langsung atau bercerita, hendaknya guru lebih berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa merasa nyaman dan aktif dalam proses mengikuti pelajaran. Saran bagi penelitian selanjutnya ialah agar mengkaji variabel tambahan seperti variabel emosional dan sosial anak.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Hendriana. 2017. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. (Bandung: Rafika Aditama)
- Kementrian Agama Islam RI. 2007. *AL-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Sygm)
- Alfauzan Amin dkk. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu*. (MANHAJ: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Vol. 5 No 3)
- Triana Sekti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Muata SBdP materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang*. (Semarang: UNNES)
- Nining Surliani dkk. 2018. *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik di Kelas 4 SD Negeri Garot Aceh Besar*. (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, Volume 3 Nomor 4)
- Arif S. Sadiman, Rahardjo dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers)
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putri. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Nunuk Suryani & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. (Yogyakarta: Ombak)
- Moh. Uzer Usman. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Syagir Muharrar & Sri Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. (Jakarta: Erlangga)
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional)
- Winda Silviana. 2019. *Implementasi Teknik Mozaik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Mamndiri 1 Desa Hargo Pancuran Lampung Selatan*. (Skripsi UIN RI Lampung)
- Bateri Indra Devi. 2014. *Mozaik Sebagai Media Peningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrarita Ringan Kelas 1 SDLB-C SLB Negeri 2 Yogyakarta*, (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta)
- Zubaedi. 2017. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Untuk PAUD dan Sekolah*. (Depok: Rajawali Pers)

- Agus Makmur. 2015. *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempua*. (Jurnal EduTech Volume 1 Nomer 1)
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana)
- Dian Miranda. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas*. (Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, Volume 10, Nomer 1)
- Ria Wulandari. *Menumbuhkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*, (<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/2450>, diakses pada 9 oktober 2022, jam 10.35)
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. 2010. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: Indeks)
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Dyah Kartikawati. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membuat Mozaik Menggunakan Berbagai Bahan Pada Anak Kelompok B Di TK Among Putro Kecamatan Brebeh, Selemang*. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta)
- Yayan Miameita. 2015. *Upaya Peningkatan Kreatifitas Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B di TK Mutiara Ilmu Klaten*. (Surakarta: UMS)
- Sukma Vavilya Ambarwati. 2014. *Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar*. (Surabaya: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta)
- Bungin Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Bina Aksara)
- Endang Wini Winarni. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, PTK, RND*. (Bumi Aksara: Jakarta)